

El guión cinematográfico en el siglo XXI: diseñado para provocar posibilidades

The Screenplay in the XXIst Century: Designed to Provoke Possibilities

Recibido: 06-11-11
Aceptado: 30-11-11

Alexis Cadenas

Escuela de Artes Escénicas, Facultad Experimental
de Arte, Universidad del Zulia
alexiscadenas@alexiscadenas.com

Resumen

Los guiones cinematográficos aparecieron en la historia para resolver problemas de planificación y diseño de obras más complejas: las películas, pero no surgieron de la nada, así como el cine se nutrió de otras formas de arte como el teatro, la literatura o la arquitectura, los primeros guiones cinematográficos estaban inspirados en algunas herramientas de planificación y diseño preexistentes en estas otras artes. Gracias a estos antecedentes y a la realidad dominante en la producción de guiones durante casi todo el siglo veinte, los guiones tomaron forma y asumieron unas características particulares: historias narradas en tiempo presente a partir de descripciones de lo que posteriormente se verá y escuchará en la pantalla, presentadas en un formato universalmente aceptado. Pero los guiones cinematográficos, y sus propiedades, han sido revisados recientemente, especialmente en las últimas décadas, debido a los cambios surgidos en las dinámicas de producción de las películas gracias al uso de nuevas tecnologías y a la influencia del postmodernismo. En este artículo, se repasa *grosso modo* los momentos y circunstancias que acompañaron el surgimiento y desarrollo de los guiones cinematográficos que ayudaron a convertir a esta herramienta en lo que es

Abstract

Screenplays appeared in history to solve planning and design problems for more complex works: films. Nevertheless, they did not come out of nowhere, since cinema was nourished by other art forms, such as theater, literature or architecture; the first screenplays were inspired by planning and design tools preexisting in these other arts. Thanks to those antecedents and the dominant reality of script production during most of the twentieth century, screenplays took shape and assumed some particular characteristics: stories narrated in the present tense based on descriptions of what will later be seen and heard on the screen, presented in a universal accepted format. However, screenplays and their properties have been revised recently, especially in the last decades, due to changes in film production dynamics thanks to the use of new technologies and the influence of postmodernism. This article reviews, in a general fashion, the moments and circumstances that accompanied the appearance and development of film scripts and helped make this tool what it is today. Finally, it introduces the reader to some of the tendencies that begin to appear

hoy en día, para finalmente exponer al lector, a modo de conclusión, algunas de las tendencias que empiezan a aparecer en la escritura de guiones cinematográficos: guiones diseñados para provocar posibilidades y no como mapas rígidos de la geografía de las películas que les suceden.

Palabras clave:

Guión cinematográfico, nuevas tecnologías, postmodernismo.

El guión cinematográfico: ¿un mal necesario?

A lo que todavía llamamos cine es a aquellas obras producidas para ser observadas y escuchadas, y en muy raras ocasiones, también, sentidas y / u olfateadas, como en los poco populares *AromoRama(s)* (Thompson y Bordwell, 1994, p. 380) de los años cincuenta. Pero no todas las producciones con estas características parecieran ser merecedoras de la ya mencionada etiqueta. La transmisión de la final de la copa del mundo de fútbol, por ejemplo, difícilmente recibirá la atención de los críticos cinematográficos. Llamamos cine, principalmente, a aquellas piezas que deben algo, o todo, al cinematógrafo, suerte de cámara-proyector inventado por los hermanos Lumière a finales del siglo XIX en Francia, y a aquellas máquinas con características similares inventadas en el mismo período. Aunque esta explicación no aclara suficientemente el panorama, nos permite ver la luz al final del túnel: todas estas máquinas eran capaces de registrar imágenes en movimiento, que posteriormente fueron acompañadas por una banda sonora y luego, como ya se ha mencionado, por otros sistemas, más bien alternativos y eventuales, que fueron capaces de complementar la experiencia audiovisual con señales susceptibles a ser captadas por otros sentidos.

Claro que la final de la copa del mundo contiene imágenes en movimiento, pero lo que ocurrió es que con el cinematógrafo y sus semejantes se realizaron piezas que, en un principio, tenían un carácter principalmente documental como *Saliendo de la fábrica Lumière*, de 1895 y *Arribo de un tren a La Ciotat*, de 1896, y otras, que mostraban dramatizaciones, como *El regador regado*, también de 1895. Esto hizo que asociáramos a estos dos géneros con el cine como medio, cosa que ocurre todavía, a pesar de que la tecnología utilizada hoy en día para hacer documentales y obras de ficción dista mucho de aquella de las primeras máquinas construidas por los famosos herma-

in screenplay writing, scripts designed to provoke possibilities, instead of rigid maps for the geography of the films that follow.

Key words:

Screenplay, new technologies, postmodernism.

nos y sus contemporáneos. Precisamente, es la tecnología y los modos de producción mediante los cuales se realiza la transmisión de la final de la copa del mundo de fútbol, aparte de su género, lo que hace que no la consideremos cine. Esta tecnología y estos modos de producción son comunes a otro medio audiovisual importante aparecido en el siglo XX: la televisión.

La aparición del guión, o de “un método de escritura común y convencional” (Vilches, 2001, p. 13) para la realización de un mensaje audiovisual, en el cine, fue solo necesaria cuando las primeras películas empezaron a ganar complejidad en su puesta. Esta complejidad podía darse a nivel de la puesta en escena, como en el caso de las comedias cortas de finales del siglo XIX en las que, las cada vez más elaboradas coreografías de los actores, la construcción y utilización de escenarios y utilería de gran envergadura, y la mayor longitud de las piezas mismas, entre muchos otros elementos, hacían necesaria una mayor planificación. La aparición del cine de ciencia ficción, por ejemplo, especialmente el del mago y realizador francés Georges Méliès, llevó dicha complejidad a niveles insospechados para muchos en su época, lo que hizo necesario, más que nunca, de un plan detallado de realización. Méliès, no sólo utilizaba elaborados escenarios y variadas coreografías, también incluyó en sus producciones efectos especiales de distinta naturaleza y ayudó a popularizar el empatar varios rollos de película para contar historias más largas y exigentes.

Desde el inicio del cine ha habido dos trayectorias principales: la de Méliès, que hacía películas muy elaboradas con un guión preciso y con todo lujo de detalles; y la de Max Linder, que solía escribir su guión sobre las mangas de su camisa cuando iba hacia el estudio. (Carrière, 2001, p. 55)

La aparición de documentos que reflejaran un plan detallado del diseño de la puesta en cámara y del montaje también, se hizo necesaria en la medida que la

cámara se hacía más participativa y el montar, o el unir varias partes previamente filmadas, se popularizó gracias a películas como *El gran robo del tren*, de 1903, de Edwin Porter, y, ya bien entrado el siglo XX, *El nacimiento de una nación*, realizada en 1913 por D. W. Griffith. Esta última y las películas que la acompañaron fueron, además, considerablemente extensas en comparación a sus antecesoras, lo cual ayudó a consolidar el uso de los guiones cinematográficos; en este mismo año, 1913, ya recibían críticas en la prensa de la época: “los guiones de estas obras mudas son de una banalidad inconcebible” (*Ciné-Journal*, No. 240, citado por Vilches, 2001, p. 13).

La escaleta, el tratamiento, el guión literario y el guión técnico

Apenas surgió la necesidad de planificar el proceso de realización de las películas, los encargados de hacerlo apelaron a lo que conocían, utilizando en un principio, sobre todo, aquellas herramientas que les eran más inmediatas, como por ejemplo, los libretos utilizados para la época en el teatro o cualquier otro método empleado para diseñar en otras formas de arte como la literatura, o la arquitectura, siendo más útiles aquellos que resolvían mejor la necesidad de planificar uno u otro proceso particular en la realización de las películas. Los libretos teatrales y sus variaciones, ayudaban a preestablecer más fácilmente lo que ocurriría en una comedia con diálogos, una vez que apareció el sonido en las películas, y un plano de piso, documento muy utilizado en la arquitectura, era mejor para diseñar la puesta en cámara en piezas complejas que requerían varias ubicaciones o emplazamientos de la cámara o un mayor control sobre el movimientos de los actores, por ejemplo.

Al igual que muchos otros, el ya mencionado D. W. Griffith se valió de la literatura para crear sus películas más extensas y populares, utilizando el texto escrito original como punto inicial en la elaboración de la película, proceso al que, hoy en día, llamamos adaptación. Como observa Nuño, a partir de las reflexiones de Pere Gimferrer, fue Griffith “(el que) dio el empujón definitivo a la consagración de la narración cinematográfica como técnica literaria” (1990, p. 195).

Algunas de las herramientas heredadas de planificación sufrieron modificaciones para adaptarse a las necesidades del nuevo medio. Las heredadas de la literatura, por ejemplo, como las escaletas, o la lista de acciones ocurridas en la historia, y los tratamientos, o la narración de dichas acciones, cuando eran utilizadas en el cine, debían presentar la historia en tiempo presente, ya que el observador se expone a la historia durante la exhibición de la película en un presente continuo.

Una vez que las historias se hicieron más complejas, pero sobre todo, más extensas, fue necesario que se utilizaran varios de estos instrumentos de planificación al mismo tiempo, haciendo de la planificación misma un proceso más complejo también. Nos referimos, hay que recordar, al proceso de planificación y diseño de la *mise-en-scène*, o de todo aquello que es registrado por la cámara y que percibimos durante la exhibición, “...*mise-en-scène* (...) es lo que queda cuando todos los aspectos subsidiarios de la película (guión, promoción, etc.) desaparecen” (De Baecque y Toubiana, 2000, p. 100) y de la *mise-en-cadre*¹, o la forma en que aquello es registrado por la cámara, y no a los procesos que se dan en paralelo, necesarios para la realización de todo producto audiovisual, que implican sus propios documentos de planificación: presupuestos, planes de rodaje, etc. Por lo tanto, estamos haciendo referencia al proceso de diseño de la puesta en escena y de la puesta en cámara, principalmente.

Cuando aparecieron los diálogos y cuando las imágenes y la edición (y montaje) se hicieron más elaboradas y particulares, como cuando se intentaba, por ejemplo, explicar cómo iba a usarse una disolvenca para conectar dos tomas o partes, todos estos instrumentos de planificación se hicieron insuficientes para expresar todas las posibilidades de una película moderna, creándose, entonces, los guiones cinematográficos, y cuando estos se hicieron demasiado extensos como para albergar toda esta información de forma clara y concisa, se separaron los elementos del diseño de las piezas, manteniéndose en el guión, en algunas industrias denominado literario principalmente, la descripción de las acciones, de los personajes y de los escenarios, y otras herramientas, tales como el guión técnico, las listas de tomas y los *story boards*, entre muchas otras, aparecieron para expresar el diseño de los planos visuales y sonoros, los efectos

1 Algunos autores sugieren también una *mise-en-chain* refiriéndose al montaje, como es el caso de André Gaudreault en su libro de 1988 “*Du Littéraire au filmique: System du récit*”.

especiales, las transiciones y el resto de los elementos constitutivos de las películas.

El guión literario se convirtió con el tiempo, en el medio más popular para registrar y compartir la historia, que luego se convertiría en una película, y el guión técnico pasó a ser la interpretación que hacía el director, o quien cumpliera sus funciones, del primero y, por lo tanto, era éste el punto de partida de la producción propiamente dicha.

Con el guión (literario), los contadores empiezan a formular presupuestos, los productores toman decisiones más informadas sobre financiamiento y gerencia, los agentes determinan el tipo y número de actores necesarios, los actores empiezan a aprender sus líneas, los carpinteros planifican y construyen los escenarios, los grupos de efectos especiales estudian sus retos, y las locaciones del rodaje son seleccionadas. (Peacock, 2001, p. 61)

El guión literario cinematográfico: la obra del guionista

Debido a la creciente especialización de las tareas, la separación de las funciones en el cine se hizo cada vez más común. Aunque las primeras películas fueron hechas básicamente por un camarógrafo y su ayudante, cuando éstas se empezaron a complicar narrativa y técnicamente, demandaron la participación de más personal y las figuras del guionista y del director empezaron a dibujarse en los albores del cine que conocemos. Sin embargo, no fue hasta que el guión se encargó a alguien, o a varios distintos al director, que la diferencia entre el autor de la historia en el guión y el autor de la película se hizo más evidente. Bruce Joel Rubin dice: "ultimadamente no hay un solo autor de una película, hay un autor del guión, pero este es solo un elemento en la realización del trabajo" (citado por Peacock, 2001, p. 109). "Siempre hay una historia", plantea Lorenzo Vilches (2001, p. 102), y "detrás de esa historia no hay solamente un autor o guionista sino fundamentalmente un narrador", continúa, "(el que) organiza la estructura de los acontecimientos y los diálo-

gos", mientras que un director es, concluye Vilches, "(el que) pone en marcha una poética cinematográfica a través de (...) sonidos e imágenes".

Aunque no podemos decir que la discusión sobre este tema esté terminada, hoy en día, el consenso general es que en el cine "un autor es primeramente y exclusivamente un director" (De Baecque y Toubiana, 2000, p. 100), aunque su trabajo es, principalmente, el convertir, gracias a una codificación extremadamente sofisticada², un texto previo, "siempre hay un texto" (Vilches, 2001, p. 102), en otro compuesto por imágenes y sonidos, el primer texto es el guión literario, que a su vez tiene un autor que puede ser o no el mismo director, pero que en todo caso, es el autor de una extraña pieza, que, sin dejar de tener valor artístico, para muchos, no es más que una pieza en transición, "un texto incompleto" (Vilches, 2001, p. 14), "un híbrido" (Rohmer citado por Vilches, 2001, p. 14), "un simple contra-proyecto" (Handke citado por Vilches, 2001, p. 14), un plan, una pauta, una guía, o como su nombre parece indicar, la gran guía, para realizar otra obra que es el verdadero producto final, creada a partir de la primera y destinada al consumo de un público: la película.

De la construcción de una historia en el guión literario

Contar algo para que luego sea filmado y, por lo tanto, convertido en otra cosa, obviamente no es lo mismo que contarlo para ser digerido por un público como una obra literaria terminada. Como ya se ha dicho, el guión literario es, para muchos autores, tan sólo, una pieza en transición, o el diseño de una pieza definitiva, por lo tanto, usualmente, se compone a partir de esta realidad y su naturaleza es condicionada por la misma. No escribe con total libertad el que diseña una película, como no dibuja libremente el que diseña una silla. Existen unas condiciones previas: en la silla se debe poder sentar alguien, si no, es una escultura y una película tiene que poder ser vista y, casi siempre, escuchada. Pero, aparte de las consecuencias obvias, algunas ya mencionadas, como el narrar en tiempo presente y ser descriptivo de lo que veremos y escucharemos en la pantalla, y aquellas no tan ob-

2 El director puede, por ejemplo, reconocer o asignar, los motivos, el sentido del texto en el guión y luego determinar cómo este "sub-texto" será expresado más eficientemente a través de un plano o de un movimiento o de un tema musical o de la combinación de varios de estos elementos juntos.

vias, como el que no haya espacio, fuera de la historia en el texto, para la interpretación de lo que sucede, por lo que todo debe ser sugerido por las imágenes y / o los sonidos, en un guión literario se narra, en líneas generales, como se haría en una novela o en un cuento realistas, o en sus derivaciones contemporáneas³, dependiendo de si estamos diseñando un largo o un cortometraje.

En toda narración algo ocurre, generalmente a alguien, y en ciertas circunstancias, que determinan o no el desencadenamiento de los hechos de una manera particular permitiendo que la narración llegue a su final. Entonces “Un comienzo, partes del medio y final”, como Aristóteles (1996, p. 38) propuso en su *Poética*, hablando de las historias contenidas en el teatro que él estudiaba, es “el formato canónico de toda historia”, según Bordwell (1985, p. 35). El discurso narrativo es el texto en sí mismo “palabras en literatura e imágenes en movimiento (...) en (...) las películas” (Gunning, 1991, p. 462) y, aunque no es el interés del presente trabajo ahondar en la discusión sobre cuáles son estos elementos comunes a toda narrativa o cuáles son sus naturalezas, lo que se intenta aquí es llamar la atención hacia el hecho de que, si se quiere conocer cuál ha sido, hasta nuestros días, la aproximación dominante al proceso de construcción de una historia en un guión literario cinematográfico, puede ser útil consultar algunas de las mismas fuentes teóricas sobre otros tipos de narrativa. Es por esto que se mencionan autores como Aristóteles, pero también deberemos referirnos a estudiosos más preocupados por el arte de narrar para la pantalla como Syd Field, quien promueve el uso del paradigma estructural para la construcción de las historias, Robert McKee, o Lajos Egri, propulsor del uso de la premisa (ver Baiz, 1998).

El proceso de elaboración del guión literario

La elaboración del guión literario se encara a partir de dos circunstancias que dominan las prácticas de la industria cinematográfica: o bien se le encarga la elaboración del guión a un escritor, escritor-director, escritor-productor, etc., o el proyecto nace a partir de un guión ya elaborado. En el primero de los casos, las variantes son generalmente dos también. La primera de ellas es aquella en la cual el líder inicial del proyecto, usualmente

el productor, aunque muchas veces es el director, e incluso, algunas veces, otro miembro del grupo de personas que interviene en la realización de la película: un actor, el director de fotografía, u otro, contrata a alguien para escribir el guión. En la segunda variante, es esta persona que tiene la iniciativa, o el papel dominante en el proceso, quien se encarga de escribir, al menos, un tratamiento, o incluso, una versión terminada del guión, que a veces mejora, contratando a un escritor para revisarla.

Cuando el proyecto nace a partir de un guión ya elaborado, antes que invertir ningún esfuerzo, tiempo o dinero, se busca asegurar los derechos, o los permisos para usar el material. En este caso, y una vez más, con el consentimiento del autor, si existe alguna mejoría necesaria que hacerle al material, se encarga a alguien para hacerla. En este punto, hay que recordar que, como el guión es en realidad una declaración de intenciones, su alteración, por parte del equipo de producción, se da por descontada. El mismo, sigue cambiando, muchas veces, incluso, durante el proceso de terminación de la película. La cuestión se complica cuando el guión es una adaptación de otra obra, porque en este caso, los permisos para usar el material original como se quiere, también deben ser obtenidos.

Si el guión no se ha escrito, el proceso, comúnmente, está compuesto por tres etapas claramente diferenciadas: desarrollo, preproducción y producción. Durante la etapa de desarrollo de un guión literario cinematográfico se busca consolidar todos los elementos necesarios para la elaboración del mismo. En esta etapa se procura el financiamiento, se obtienen los permisos y, a veces, se contrata al personal, que puede ser una persona, pero otras, es un equipo grande de trabajo. En este último caso, lo más común es que exista un escritor en jefe que se apoya en otros profesionales para cumplir funciones más específicas durante el proceso: investigadores, tipistas, dialoguistas, etc. Durante la preproducción, usualmente, se producen documentos como los tratamientos, o los desarrollos de personajes, se investigan locaciones, personas y una enorme diversidad de otros elementos que enriquecen lo que se pretende escribir, se diseñan las estrategias de producción del guión, y en muchos casos, se acuerdan ciertos parámetros a partir de los cuales se entra en la etapa de producción, como por ejemplo, si el guión debe o no tratar ciertos temas, o

3 Es oportuno recordar que la novela contemporánea ha evolucionado mucho y no siempre se acerca al cine, piénsese, por ejemplo, en la novela *Rayuela*, de Julio Cortázar.

debe tener cierta longitud. El guión entra en la etapa de producción cuando se producen una o más versiones del mismo, hasta que aparece la primera versión de trabajo, en la que el documento es preparado para ser utilizado en el rodaje. Para preparar el guión para el rodaje, primero, se enumeran las escenas, aunque en algunas industrias esto se hace antes, y luego se realizan los desgloses de los distintos departamentos. Posteriormente, una vez que se identifican los cambios producto de las revisiones realizadas al guión de trabajo, se agregan los nuevos elementos sin eliminar los anteriores, lo que causa la aparición de escenas y / o páginas A y / o B, por ejemplo, para que la numeración original de las escenas y la paginación original sea respetada. Dichas revisiones, son encargadas a uno, o varios escritores, o son realizadas por el director, u otro miembro del equipo, antes, o durante el rodaje, y en algunas ocasiones, durante la postproducción, casi siempre para agregar nuevos elementos.

Sobre la imposibilidad del guión de expresar completamente lo que estará contenido en la película

Otros autores lo han dicho con anterioridad, Juan Nuño (1990), en su artículo "Cine y Literatura", publicado en su libro *La veneración de las astucias*, cita la tesis de Gimferrer "la realidad de cualquier obra filmica (...) no es reductible al guión ni necesariamente inferible de éste" (p. 199). El guión es una declaración de intenciones, una referencia, nada más. Ver al guión como una película en proceso, y por lo tanto incompleta o por completarse, es obviar su verdadera y más importante función como provocador de posibilidades. El guión no es la película, ni siquiera la representa, por lo que proponer una circunstancia que, lejos de ser definitiva, se convierta en el trampolín desde donde propulsan su trabajo el resto de los artistas que intervienen en una producción, debería ser lo primordial en la mente del escritor de guiones. Las películas suceden en medio del caos, como diría Truffaut, "son como la mayonesa, o tienes éxito haciéndolas, o fallas" (Truffaut citado por De Baecque y Toubiana, 2000, p. 99), y si la función del director es administrar ese caos, la del escritor debería siempre ser sugerir alternativas. "Con la nueva ola (...) Se necesitaba salir del estudio y filmar en el cuarto de un hotel, así que el rodaje no se podía adaptar al guión" (Carrière, 2001, p. 55).

Y no se habla aquí de escribir muchas versiones de la historia y luego tenerlas todas a disposición, de lo que se habla aquí, realmente, es de que, cualquiera que

sea la versión de la historia, ésta permita la experimentación, o aún mejor, la proponga, de modo que el guión pueda ofrecer a los artistas antes, durante y después del rodaje, las alternativas que se adapten mejor a la circunstancia histórica del proceso de producción de la película, a partir del reconocimiento de que esta circunstancia es impredecible y cambiante y de que la historia, invariablemente, debe adaptarse a ella, a los cambios en el clima, o en el ánimo de los actores, a los recortes en el presupuesto, o en el calendario, a la aparición de nuevas inquietudes artísticas en los autores, etc. Un guión con estas características es como un mapa dinámico que ofrece nuevas alternativas en la medida que la situación cambia, además, por esto mismo, es útil para cualquier proyecto audiovisual tenga la forma que tenga: ficción, documental, o experimental, todos pueden ser diseñados desde un guión que provoque posibilidades en vez de suprimirlas antes de que la película se produzca.

Pero hacer que un guión sea capaz de provocar posibilidades no es tarea fácil, especialmente, si este es construido desde afuera, desde la estructura exterior, según proponen autores como Field, Seger y Swain (citados por Baiz, 1998) o a partir de una hipótesis o premisa, ya que esta aproximación al proceso de construcción de la historia funciona precisamente descartando opciones. El concepto mismo de estructura, al que parecen referirse algunos de estos autores, es limitado:

Uno podría atribuir a los manuales de escritura del guión de cine una vocación formalista, puesto que su interés principal radica en la construcción de la estructura, entendida no como armazón interna –y menos aún como dinámica intrínseca– sino como configuración externa, como modelo para armar o, más bien, para ser llenado por el escritor de guiones. (Baiz, 1998, p. 70)

En aparente sintonía con esto último, Linda Seger, dice, por ejemplo, al respecto de la estructura y la función de los puntos de giro en ella, "en la estructura de tres actos hay dos puntos de giro que necesariamente han de tener lugar para que la acción se mantenga en movimiento" (citado por Baiz, 1998, p. 75). El escritor solo tiene que llenar los espacios en blanco, "primero crea el contexto, entonces determina el contenido" (p. 136), comenta Syd Field (1984) en su popular libro, *Screenplay: the foundations of screenwriting*, y como consecuencia lógica de esto, da instrucciones específicas sobre cómo armar correctamente la historia desde el contexto: "¡CONOCE TU FINAL!" (p. 61), ordena, "el final es la primera

cosa que debes conocer antes de empezar a escribir” (p. 61). De atrás para adelante, de afuera hacia adentro⁴. Otros teóricos intentan ser más orgánicos en su planteamiento, como Robert McKee, quien dice, por ejemplo, que “la estructura es una selección de acontecimientos extraídos de las narraciones de las vidas de los personajes” (McKee, 2002, p. 53), pero una historia predeterminada desde afuera, desde el contexto, antes de ser escrita, parece responder mejor a una visión más comprometida con el destino, que con el deseo:

Lanzar deseo contra el destino en narrativa, es como lanzar agua contra el fuego (...). Deseo es un vuelo sin limitaciones, destino es un viaje recto por una carretera pavimentada. (Davenport, 2005, p. 1)

Este es el dilema que nos presenta Glorianna Davenport (2005) en su ensayo “Destino versus deseo: la cuestión del satisfacer las expectativas en narrativa”, en el mismo, esta investigadora plantea la necesidad de crear “narrativas responsivas” (p. 1), o capaces de responder o de reaccionar al deseo. “El contexto, el espacio que contiene el contenido, es como una taza de café vacía” (Field, 1984, p. 96), pero ¿qué pasa si no sabemos cuánto café vamos a necesitar?, ¿cómo condenamos una historia que se transforma a un destino predeterminado? Por el contrario, que el deseo del autor, del público, determine lo que deba acontecer finalmente en la pantalla, que elementos aislados, el contenido, imágenes o palabras, por ejemplo, sean lo primero que se concrete, “es el peor método creativo”, según McKee (2005, p. 495), “si escribimos los diálogos antes de saber *qué ocurre*, inevitablemente nos enamoraremos de nuestras palabras”, pone como ejemplo, y remata, “además, la redacción prematura de los diálogos es la manera más tediosa y lenta de trabajar”.

Aunque es cierto que la aproximación al proceso de construcción de la historia desde el contenido está llena de retos, se hace necesaria para que un guión literario cinematográfico sea capaz de proponer alternativas. El libre albedrío, determinado por el deseo, solo es posible cuando hay opciones para elegir, y para que esto ocu-

rra, un guión debe diseñarse como se diseñan las investigaciones cualitativas, por ejemplo, o aquellas que incluyen “el todo integrado” (Martínez, 2009, p. 173), en las que el marco teórico “es, generalmente, solo “teórico-referencial”, es decir, *fuentes de información y nunca modelo teórico* en el cual ubicar nuestra investigación” (Martínez, 2009, p. 174), en las cuales “tampoco se formula una hipótesis a verificar” (Martínez, 2009, p. 175) y el método es por naturaleza dialéctico y sistémico: propone un permanente diálogo entre las variables e integra las mismas en un todo dinámico o sistema. Sin modelo, sin estructura conocida, sin premisa, una historia se escribiría a partir de las unidades o *beats* más elementales, como ya se dijo: una imagen, una línea de diálogo, un rasgo de algún personaje, y su relación con otros elementos podría ser causada por la carga emocional de estos *beats* o su valor estético, por ejemplo, o ser arbitraria, y, producto de este diálogo, empezaría a aparecer una red de elementos interconectados, la estructura, que sería sugerida por la relación entre estas unidades, y no al revés, y la posición de éstas y su función en la historia determinarían su eficiencia en el sistema, que es lo que finalmente permitiría la aparición de un modelo y la conceptualización que hará posible un entendimiento del proceso y su dinámica.

Es cierto que el proceso de escribir guiones es la mayoría de las veces bi-direccional, no se puede escribir únicamente desde los rasgos más concretos de la historia, ni tampoco desde la estructura externa, solamente.

Si avanzas sólo con oleadas de exploración acabarás con una historia en la que todo es posible, sin ninguna lógica. Si sólo te guías por oleadas de reflexión, terminarás sin nada sorprendente. Todo estará muy preparado, será lógico y muy poco interesante. (Carière, citado por McGrath y MacDermott, 2003, p. 82)

Pero es necesario minimizar el trabajo de descarte y eliminación para permitirle al guión seguir ofreciendo opciones durante todo el proceso de producción de la película.

4 Robert McKee (2005, p. 495) invierte el orden aquí planteado: cuando él se refiere a escribir de afuera hacia adentro, quiere decir, “escribir un diálogo buscando escenas o escribir escenas buscando una historia”.

Una historia sin final conocido, una película diseñada para no ser interpretada: el postmodernismo se consolida en el cine con la ayuda de las nuevas tecnologías

La creación de guiones que provoquen posibilidades, no es sólo el resultado de un devenir histórico en el que el guión cinematográfico, desde su aparición hasta nuestros días, se transformó para mantenerse vigente como herramienta de diseño y planificación, sino que también se hace necesario en la circunstancia a la que nos empuja la aparición de tecnologías, en las últimas décadas del siglo pasado y en estos primeros años del siglo XXI, sobre todo de registro-distribución-exhibición, que alteran incluso la relación autor-obra-público y que llegan a permitir un cambio en la manera en como los elementos constituyentes de una película se relacionan entre sí, como pasa en los documentales evolutivos, en los que la obra, soportada en un medio electrónico de acceso ininterrumpido, se reordena y presenta una nueva línea argumental casi cada vez que el público se expone a ella, por lo que está siempre evolucionando y no tiene un final conocido.

El "documental evolutivo" encapsula un concepto de historia y un método de presentación digital (...). Esta forma de historia combina una extensa colección de materiales soportados en medios y una anotación de contenido. Esta forma es particularmente adecuada para historias que están sucediendo - guerras, campañas políticas, cambios urbanos - como también para historias biográficas en las que otras personas distintas al autor pueden contribuir. (Davenport, 1996, p. 441)

Este tipo de obras, que bien podrían, por ejemplo, distribuirse viralmente a través de la red de la telefonía celular, o ser intervenidas en tiempo real por varios participantes del público, ahora también autor, desde sus terminales en distintas partes del mundo, tienen que ser creadas a partir de guiones que permitan, o aún mejor, provoquen una reconstrucción de la trama a partir de variables intervinientes, algunas, inexistentes en el momento de la escritura del guión, como los cambios en el contexto en el que ocurre el acceso de la audiencia a la obra, o el deseo o intención del participante-público-autor.

Nuevas narrativas tratan de capturar el deseo de la audiencia, pero, también, cada vez más, tratan de tentar a cada miembro de la audiencia a entrar en un mundo donde pueda escoger una vía basada en (este) deseo, y donde personalmente sienta las consecuencias de sus acciones. Crear estas narrativas es un reto, pero es necesario. La necesidad proviene del advenimiento de un mundo cada vez más democrático en el cual el libre albedrío y la responsabilidad deben entenderse en mayor profundidad. (Davenport, 2005, p. 8)

El guión de un texto audiovisual que sea capaz de permitir a un participante-público, por aparecer, convertirse en autor, debe "construir un mundo suficientemente rico para ofrecer personalización, pero, también, sorpresa" (Davenport, 2005, p. 8), para esto, debe proponer muchas alternativas y un espacio-tiempo que facilite el entendimiento al participante de cómo insertarse en la narrativa.

Dos herramientas pueden ayudarnos con esto: permitir a muchos participantes de este mundo generar el contenido que navegan; y proponer una representación y un razonamiento más humanizado en estas historias interactivas. (Davenport, 2005, p. 8)

Proponer una narración que pueda ser libremente alterada por el público o en la que el final nunca se produzca desde un proceso de creación de historias en donde el desenlace deba conocerse antes de escribirse el resto de la obra, no sería posible, lo cual evidencia la necesidad de otro tipo de guiones, como el que se propone en este artículo.

Por otro lado, el significado mismo de los contenidos pareciera perder importancia para un público que construye activamente las historias o que está más interesado en la experiencia en sí, que en el posible mensaje codificado en el texto. Un público que deja, poco a poco, de interesarse en estos mensajes o en el sentido de lo que se narra, causa que las obras dejen de proponerlos y que sus autores pierdan el interés en intentarlo. En estas experiencias, la construcción de una cosmovisión compartida, basada en parte en la duda de que exista la posibilidad real de darle una explicación racional, científica y universal al mundo, una de las cualidades principales atribuidas al postmodernismo, se realiza a partir de partes, contenidos, o elementos que no tienen, necesaria-

mente, un significado asignado, a partir de las cuales se producen obras diseñadas para no ser interpretadas, al menos en parte, que proponen posibilidades sin motivos, o sin motivos predeterminados por el autor original, ni por el autor participante⁵, y que deberían, tan sólo, acontecer. Estas obras deberían funcionar como la música, que ocurre, no significa, no es referencia, por lo menos, no lo más importante de la pieza, porque, obviamente, en casi toda narrativa hay algunas referencias al mundo que conocemos.

Julio Cabrera (2009), en su ensayo "Para una des-comprensión filosófica del cine: el caso *Inland Empire* de David Lynch", dice: "Un filme (así) es un referencial para un tipo de experiencia humana que no es una experiencia de interpretación, sino una *performance* re-positiva, una especie de *remake* en donde el propio original es constituido" (p. 113). En estas películas, "Tal como en la realidad, lo que es mostrado está simplemente aconteciendo, no remite a ningún sentido ulterior"(p. 115).

Para ser diseñada para no ser interpretada, una película, debería producirse a partir de un guión, que en vez de describir lo que va a suceder en la pantalla, proponga unas circunstancias en las que la producción de la obra se haga posible, unas circunstancias que permitan la aparición de situaciones arbitrarias, y / o la interrelación arbitraria de estas u otras situaciones, arbitrarias, o no, lo cual facilitaría, además, si la pieza está soportada en medios que lo permitan, la posible intervención de futuros autores participantes que pudieran aportar más elementos o alterar la relación entre los mismos. Dicha arbitrariedad podría ser enfatizada por la edición, montaje o mezcla, o minimizada por las mismas, aunque conceptos como estos, deberían ser revisados también, a la luz de todos estos cambios.

Referencias

- Aristotle (1996). *Poetics*. Suffolk: Penguin.
- Baiz, Frank. (1998). *Nuevos instrumentos para la escritura del guión*. Caracas: Fundación Cinemateca Nacional.
- Bordwell, David. (1985). *Narration in the fiction film*. Madison: University of Wisconsin Press.
- Cabrera, Julio. (2009). Para una des-comprensión filosófica del cine: el caso *Inland Empire* de David Lynch. *Enl@ce*, año 6, no. 2, 111-127.
- Carrière, Jean Claude. (2001). El contador de historias. En: *Taller de escritura para cine*. Lorenzo Vilches (comp.). Barcelona: Gedisa.
- Davenport, Glorianna and Murtaugh, Michael. (1996). Dexter and the Evolving Documentary. In *Proceedings of the 4th ACM International Conference on Multimedia*, Boston, MA, USA, 18-22 November 1996, ACM Press, 441-442.
- Davenport, Glorianna. (2005). Desire versus destiny: the question of payoff in narrative. Position statement: for Caixa Forum MetaNarrative[s]? Conference. Barcelona, Spain, January 29, 2005.
- De Baecque, André y Toubiana, Serge. (2000). *Truffaut*. Berkley, Los Ángeles: University of California Press.
- Field, Syd. (1984). *Screenplay: the foundations of screenwriting*. Nueva York: Dell Publishing.
- Griffith, David. (Director, Productor). (1913). *El nacimiento de una nación* [Película]. Columbia: Disconet S. A.
- Gunning, Tom. (1991). Narrative discourse and the narrator system. En: *Film theory and Criticism: introductory readings*. Leo Braudy y Marshall Cohen (comp.). Nueva York: Oxford University Press.
- Martínez, Miguel. (2009). *La nueva ciencia: su desafío, lógica y método*. Méjico: Trillas.
- McGrath, Declan y MacDermott, Felim. (2003). *Guionistas: cine*. Barcelona: Editorial Océano.
- McKee, Robert. (2002). *El guión*. Barcelona: Alba editorial.
- Lumière, Louis. (Director, Productor). (1895). *Saliendo de la fábrica Lumière* [Película]. Francia:Lumière.
- Lumière, Louis. (Director, Productor). (1895). *El regador regado* [Película]. Francia:Lumière.
- Lumière, Louis. (Director, Productor). (1896). *Arribo de un tren a La Ciotat* [Película]. Francia: Lumière.
- Nuño, Juan. (1990). Cine y Literatura. En: *La veneración de las astucias: ensayos polémicos*. Caracas: Monte Ávila editores.

5 En su libro *Problemas de la poética de Dostoievski*(2006[1979]), Bajtin habla de autor participante cuando hace referencia al narrador autor o el que elabora la obra mientras la relata.

- Peacock, Richard. (2001). *The art of movie-making: scrip to screen*. New Jersey: Prentice Hall.
- Thomas Alva Edison (Productor), Porter, Edwin (Director). (1903). *El gran robo del tren* [Película]. Estados Unidos: Edison Company.
- Thompson, Kristin y Bordwell, David. (1994). *Film history: an introduction*. New York: McGraw-Hill.
- Vilches, Lorenzo. (2001). Introducción. En: *Taller de escritura para cine*. Lorenzo Vilches (comp.). Barcelona: Gedisa.
- _____. (2001). Siete autores en busca de un narrador. En: *Taller de escritura para cine*. Lorenzo Vilches (comp.). Barcelona: Gedisa.